

# Digitale Medienwelten:

## Was Kinder und Jugendliche bewegt

**Kinder und Jugendliche wachsen in einer vernetzten Medienwelt auf.**

Sie werden mit und durch Medien sozialisiert und entwickeln frühzeitig kommunikative Praktiken für ihr Medienhandeln, in dem die klare Trennung zwischen Online- und Offlineaktivitäten zunehmend verschwindet. Daraus ergeben sich große Herausforderungen für die Medienerziehung in der Familie sowie die Gestaltung von Bildungs- und Freizeitangeboten.



### Always on

**Einfach mal abschalten!?** Gar nicht so einfach, denn das Smartphone nimmt als Beziehungsmedium eine wichtige Rolle im gesamten Tagesverlauf ein. In der Familie geht es deshalb darum, gemeinsam Regeln zu vereinbaren und sie einzuhalten.

### Kommunikation

**Nicht jeder (Online)Konflikt ist (Cyber) Mobbing!** Kommunikation im Netz gestaltet und pflegt Beziehungen, birgt jedoch immer auch Konfliktpotenzial. Kinder und Jugendliche legen viel Wert auf eigenständige Konfliktlösung und benötigen dabei Hilfe und Unterstützung.



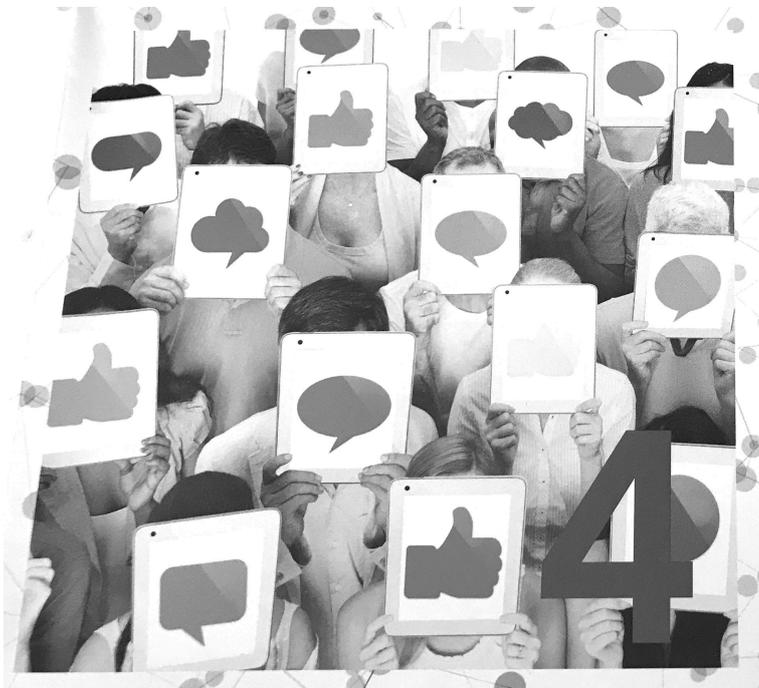
## Persönliche Daten

Die Darstellung der eigenen Person in verschiedenen Facetten ist ein wichtiges Merkmal für das Medienhandeln im Social Web. Jugendliche gehen keinesfalls sorglos mit ihren Daten um, legen aber eigene Werte und Maßstäbe an. In Chats und sozialen Netzwerken gibt es aber eine ganz klare Regel: **Keine persönlichen Daten wie Adresse oder Telefonnummer preisgeben!**



## Inhalte

Als Nutzer standardisierter Inhalte kommen Kinder und Jugendliche immer früher mit Darstellungen von Gewalt und Sexualität oder gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit in Kontakt. **Wichtig ist es, ihnen Möglichkeiten zur Anschlusskommunikation zu geben und sie in ihrer Persönlichkeitsentwicklung zu stärken, denn letztendlich können wir Kinder und Jugendliche vor solchen Inhalten im Internet nicht wirklich schützen.**



## Digitale Spiele

Für die Spielennutzung gibt es unterschiedlichste Motive und es ist ein differenzierter Blick gefragt, um exzessive Phasen richtig einzuschätzen. **Grundsätzlich gilt es, Computerspiele und Apps auch als Entspannung und Spaß zu akzeptieren, ihre Bildungspotenziale zu erkennen und die Altersfreigaben zu beachten!**

